



Einnahmen und Ausgaben – Die Schuldenfalle

Unterrichtsentwurf - Oeconomix -

Fachzuordnung: Sozialkunde

Schulform: Gymnasium

Klasse: Jahrgangsstufe 7 / 8

Dipl.-Hdl. / Dipl.-Kff. Katja Koreny
Dipl.-Hdl. Maike Jürgens
Institut für Berufs-, Wirtschafts- und Sozialpädagogik
der Universität zu Köln

Im Auftrag des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln



INHALTSVERZEICHNIS

A EINORDNUNG DES UNTERRICHTSENTWURFS..... 1

A.1 Angaben zur Zielgruppe 1

A.2 Fachliche Vorgaben zum Thema..... 1

A.3 Handlungsspielraum des Lehrers..... 1

A.4 Thema und thematische Einordnung..... 1

A.5 Reihenplanung – Einbettung in die Unterrichtssequenz..... 2

A.6 Lehr-/Lernziel 2

A.7 Einbindung von Oeconomix 2

B UNTERRICHTSVERLAUF 3

B.1 1. und 2. Unterrichtsstunde 3

B.2 3. und 4. Unterrichtsstunde 6

B.3 5. und 6. Unterrichtsstunde 8

B.4 7. und 8. Unterrichtsstunde 10

B.5 9. und 10. Unterrichtsstunde 12



A Einordnung des Unterrichtsentwurfs

A.1 Angaben zur Zielgruppe

Der vorliegende Unterrichtsentwurf ist für die Zielgruppe der Jahrgangsstufe 7 / 8 des Gymnasiums ausgestaltet worden.¹ Das Thema *Einnahmen und Ausgaben – Die Schuldenfalle* wird inhaltlich zu „Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten“ eingegliedert, welches wiederum Bestandteil des Themas „Ökonomie – Wirtschaften im privaten Haushalt“ ist.

A.2 Fachliche Vorgaben zum Thema

Die Lernenden sind in das Thema *Ökonomie – Wirtschaften im privaten Haushalt* bereits eingeführt worden. In den vorangegangenen Unterrichtseinheiten haben sie den Begriff *Ökonomie* und die *privaten Haushalte als Käufer* kennen gelernt.

A.3 Handlungsspielraum des Lehrers

- Der Lehrer kann in der vorliegenden Unterrichtssequenz entscheiden, ob er die Ergebnissicherung über den Tafelanschrieb oder über vorgefertigte Arbeitsblätter vornehmen möchte.
- Der Lehrer hat die Möglichkeit die Schaubilder zum Thema *Bedürfnisse* zur Unterstützung des Verständnisses zu verwenden.
- Die Schüler können aufgefordert werden, das OeconoGame am Ende der Unterrichtsreihe erneut zu spielen.
- Der Lehrer kann zudem weitere Arbeitsblätter aus dem Themenbereich Konsum (1-01 – 1-11) in seinen Unterricht einbinden und vertiefen.

A.4 Thema und thematische Einordnung

Die Unterrichtsreihe *Einnahmen und Ausgaben – Die Schuldenfalle* gibt den Schülern einen Einstieg in die Thematik „Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten“. Die Schüler lernen die Entscheidungskriterien des Kaufens sowie den Begriff des Einkommens und Einkommensquellen kennen. Sie setzen sich mit dem Thema *Bedürfnisse* von Konsumenten und den unterschiedlichen Bedürfnisarten auseinander. Im Hinblick auf Werbung, denen die Jugendlichen täglich ausgesetzt sind, erkennen Sie die Einflussnahme hinsichtlich Konsums. Im Rahmen von Sparen und Konsum erfahren die Schüler, wo die Gefahren einer Schuldenfalle liegen.

¹ Die Unterrichtsreihe ist exemplarisch anhand des Lehrplans aus Hessen für die Jahrgangsstufe 7 / 8 des Gymnasiums konzipiert worden. Vgl. Lehrplandatenbank: Hessen (2003). Jahrgangsstufe 7 – Ökonomische Bildung: Wirtschaften im privaten Haushalt. S. 11ff.. http://www.lehrplaene.org/hessen/he_p-wi_gy_7-13/Seite_11. Alternativ kann der Unterrichtsentwurf auch in der Oberstufe eingesetzt werden. Je nach Kompetenz und Vorkenntnisse der Schüler kann der Lehrer bestimmte Bereiche vertiefen.



A.5 Reihenplanung – Einbettung in die Unterrichtssequenz

Unterrichtsstunde	Thema
1. und 2.	Entscheidungskriterien des Kaufens, Einführung Einkommen, Einkommensquellen
3. und 4.	Bedürfnisse, Bedürfnisarten, Bedürfnislenkung
5. und 6.	OeconoGame: das Konsumspiel
7. und 8.	Sparen und Schulden, Schuldenfalle
9. und 10.	Schuldenfalle (Fortsetzung), Verbraucherzentrale

A.6 Lehr-/Lernziel

Die Schüler lernen die Entscheidungskriterien des Kaufens kennen. Sie werden in den Begriff *Einkommen* eingeführt und stellen ihre verschiedenen Einkommensquellen dar und vergleichen diese mit den durchschnittlichen Einnahmen Jugendlicher. Dabei reflektieren sie über ihre Wünsche und Bedürfnisse. Die Schüler ordnen ihre Bedürfnisse zu den unterschiedlichen Bedürfnisarten. Dabei erkennen sie den Unterschied zwischen Kann- und Muss-Bedürfnisse. Sie verstehen die Einflussnahme von Werbung und die damit verbundene Bedürfnislenkung von außen. Anschließend spielen sie das *OeconoGame: das Konsumspiel*. Die Schüler trainieren Konsum und Konto in Balance zu halten. Sie erkennen, dass Einnahmen und Ausgaben unerwartet auftreten können. Sie unterscheiden zwischen Guthaben und Schulden und erkennen dabei die Gefahren von Schulden und welche Institutionen bei Schulden beraten können.

A.7 Einbindung von Oeconomix

Die Inhalte der Oeconomix-Seiten zum *Konsum* werden in den laufenden Unterricht thematisiert. Insbesondere die Seiten zu *Einkommen*, *Bedürfnisse* sowie *Sparen und Konsum* werden eingebunden. Es finden sich weitere Informationen über Verbindlichkeiten im Kapitel *Kapitalmarkt*. So dienen die Arbeitsblätter „Grundlagen von Entscheidungen“ (Konsum, 1-02), „Informationen zum OeconoGame“ (Konsum, 1-12) sowie „Überschuldung und Private Insolvenz“ (Praxiswissen, 04) dem Verständnis der Thematik. Die Oeconomix-Tools „Einkommensrechner“, „Einnahme-/ Ausgaberechner“ und „Sparziel“ können zur Veranschaulichung verwendet werden.

Zur Vertiefung der Themengebiete stehen dem Lehrer weitere Materialien in Oeconomix zur Verfügung. Er kann folgende Arbeitsblätter mit einbeziehen und von den Schülern bearbeiten lassen:

- Ökonomie – Was ist das? (Grundlagen, 0-01)
- Arten von Gütern (Konsum, 1-10)
- Wirtschaftskreislauf (Staat, 5-01)
- Sparen, Investieren und das Finanzsystem – Die Rolle des Zinses (Konsum, 1-11)

B Unterrichtsverlauf²

B.1 1. und 2. Unterrichtsstunde

Unterrichtsphasen	Zeit	Unterrichtsinhalte / Themen	Lernziel / intendierter Lernprozess	Aktions- und Sozialform		Medien und Materialien	Bezug zur CD-ROM
				Lehrer	Schüler		
Übersicht	5			Der Lehrer gibt den Schülern einen kurzen Überblick über die folgende Unterrichtssequenz und das neue Thema.	Die Schüler hören zu.		
Motivationaler Einstieg / Erarbeitung	5	Einführung Konsum	Die Schüler erkennen die Vielzahl der Angebote als Reizüberflutung und lernen überlegt zu kaufen.	Der Lehrer fordert die Schüler auf, sich am PC-Arbeitsplatz in Einzelarbeit den Kurzfilm „Mit Finja auf Shopping-Tour“ anzusehen.	Die Schüler sehen sich den Kurzfilm an.	PC, Oeconomix-CD-ROM	Kapitel: Konsum Oeconomix: „Konsum / Mit Finja auf Shopping-Tour“.
Erarbeitung	20	Entscheidungskriterien des Kaufens	Die Schüler lernen Entscheidungskriterien des Kaufens kennen und erkennen diese auch im Alltag.	Der Lehrer erarbeitet mit den Schülern die „Entscheidungskriterien des Kaufens“ gemeinsam an der Tafel.	Die Schüler hören zu und bringen sich ein. Sie schreiben das Tafelbild ab.	Entscheidungskriterien des Kaufens (Tafelbild)	
Ergebnissicherung	10			Der Lehrer teilt den Schülern das Informationsblatt zu Grundlagen des Entscheidens zum besseren Verständnis		Grundlagen des Entscheidens (Informationsblatt)	Oeconomix-Arbeitsblätter: Grundlagen des Entscheidens (Konsum 1-02)

² Allgemeine Anmerkung: Bei den im Unterrichtsverlauf angegebenen zeitlichen Werten handelt es sich lediglich um Schätzwerte. Je nach Klassenstärke und Zielgruppe können diese abweichen.



Erarbeitung	10			aus. Der Lehrer fordert die Schüler auf, in Einzelarbeit das Fallbeispiel von Finja zu überdenken und Argumente zu finden.	Die Schüler bewerten selbstständig die zwei unterschiedlichen Entscheidungen, die Finja treffen kann. Sie notieren sich Argumente.	Grundlagen des Entscheidens (Arbeitsblatt)	Kapitel: Konsum Oeconomix: „Konsum / Kauf + Käufer / Wie wird sich Finja entscheiden?“
Ergebnispräsentation / Ergebnisdokumentation	10			Der Lehrer erklärt kurz die Einzelentscheidungen von Finja. Er lässt die Schüler die Ergebnisse notieren.	Die Schüler hören zu und bringen ihre Argumente ein. Sie ergänzen ihre Notizen.	Grundlagen des Entscheidens (Erklärungshilfe)	
Erarbeitung	15	Grundlagen des Einkommens	Die Schüler erkennen den Zusammenhang zwischen Einkommen und Konsum. Sie können Einkommensquellen mit Beispielen nennen. Mit dem Einkommensrechner errechnen sie ihr monatlich zur Verfügung stehendes Einkommen.	Der Lehrer fordert die Schüler auf, in Partnerarbeit die Oeconomix-Seiten zum Kapitel <i>Einkommen</i> zu bearbeiten und die Aufgaben des Arbeitsblatts zu lösen.	Die Schüler bearbeiten das Kapitel Einkommen und beantworten mit ihrem Partner die Fragen.	PC, Oeconomix-CD-ROM Grundlagen des Einkommens (Arbeitsblatt)	Kapitel: Konsum / Einkommen Oeconomix-Tool: Einkommensrechner
Ergebnissicherung	15			Der Lehrer erarbeitet	Die Schüler bringen	Grundlagen des Ein-	



				mit den Schülern zusammen das Kapital <i>Einkommen</i> anhand des Arbeitsblatts an der Tafel.	sich ein und stellen Fragen. Sie schreiben das Tafelbild ab.	kommens (Lösungshilfe)	
--	--	--	--	---	--	------------------------	--



B.2 3. und 4. Unterrichtsstunde

Unterrichtsphasen	Zeit	Unterrichtsinhalte / Themen	Lernziel / intendierter Lernprozess	Aktions- und Sozialform		Medien und Materialien	Bezug zur CD-ROM
				Lehrer	Schüler		
Übersicht	10			Der Lehrer lässt die Schüler die letzte Unterrichtsstunde wiederholen.	Die Schüler wiederholen die letzte Unterrichtsstunde.		
Motivationaler Einstieg / Erarbeitung	20	Einführung Bedürfnisse	Die Schüler lernen den Zusammenhang zwischen Mangel empfinden und Bedürfnis. Sie können die Bedürfnisse in Kategorien wie Dringlichkeit, Träger, Gegenstand und Bewusstheit einteilen.	Der Lehrer fordert die Schüler auf, in Einzelarbeit das Kapitel <i>Bedürfnisse</i> und das Arbeitsblatt zu bearbeiten.	Die Schüler bearbeiten die Seiten zu Bedürfnissen in Oeconomix. Sie teilen die Bedürfnisse in die Kategorien ein und geben eine kurze Erklärung dazu.	PC, Oeconomix-CD-ROM Bedürfnisse (Arbeitsblatt)	Kapitel: Konsum Oeconomix: „Konsum / Bedürfnisse“
Ergebnissicherung	15			Der Lehrer bespricht die Ergebnisse mit den Schülern an der Tafel.	Die Schüler schildern ihre Ergebnisse und stellen Fragen. Sie ergänzen ihr Arbeitsblatt.	Bedürfnisse (Lösungshilfe / Tafelbild)	
Ergebnispräsentation / -sicherung	15			Der Lehrer präsentiert die Ergebnisse als Schaubilder an		Bedürfnisse (Schaubilder / Tafelbilder)	



Erarbeitung	15	Bedürfnislenkung	Die Schüler lernen, dass ihre Bedürfnisse von äußerlichen Faktoren wie z.B. durch Werbung und Gesetze gelenkt werden. Sie wenden ihr Wissen im Alltag an.	Der Lehrer erarbeitet die <i>Bedürfnislenkung</i> im Unterrichtsgespräch mit den Schülern und fasst die wesentlichen Ergebnisse an der Tafel zusammen.	Die Schüler übernehmen die Schaubilder in ihre Unterlagen und bringen sich in das Unterrichtsgespräch ein .	Bedürfnislenkung (Erklärungshilfe)	Kapitel: Konsum Oeconomix: „Konsum / Bedürfnisse / Bedürfnislenkung“
Ergebnissicherung	15				Die Schüler hören zu und stellen Fragen. Die Schüler schreiben das Tafelbild ab.		



B.3 5. und 6. Unterrichtsstunde

Unterrichtsphasen	Zeit	Unterrichtsinhalte / Themen	Lernziel / intendierter Lernprozess	Aktions- und Sozialform		Medien und Materialien	Bezug zur CD-ROM
				Lehrer	Schüler		
Übersicht	5			Der Lehrer lässt die Schüler die letzte Unterrichtsstunde wiederholen.	Die Schüler wiederholen die letzte Unterrichtsstunde.		
Motivationaler Einstieg / Erarbeitung	20	Oecono-Game: Das Konsumspiel	Die Schüler trainieren Konsum und Konto in Balance zu halten. Sie erkennen, dass Einnahmen und Ausgaben unerwartet auftreten können.	Der Lehrer teilt die Klasse in Kleingruppen je 4 Schüler ein. In Gruppen sind die Schüler aufgefordert die Informationen zum OeconoGame zu lesen.	Die Schüler kommen in ihren Gruppen zusammen und bereiten das Konsumspiel vor.	PC, Oeconomix-CD-ROM	Informationen zum OeconoGame (Arbeitsblatt)
Erarbeitung	10			Der Lehrer fordert die Schüler auf, in Einzelarbeit das Konsumspiel zu spielen.	Jeder Schüler spielt einzeln das OeconoGame.	PC, Oeconomix-CD-ROM	Informationen zum OeconoGame (Konsum 1-12)
Erarbeitung	25			Die Schüler sollen in ihren Gruppen die Fragen des Arbeitsblattes diskutieren und beantworten.		OeconoGame: Konsumspiel (Arbeitsaufgabe)	



Ergebnispräsentation	20				In ihren Gruppen diskutieren sie die Fragestellungen.	OeconoGame: Konsumspiel (Lösungshilfe)	
Ergebnissicherung	10			Der Lehrer leitet die Diskussion ein und diskutiert die Ergebnisse mit den Schülern.	Die Schüler tragen ihre Argumente vor und bringen sich in die Diskussion ein.		
				Der Lehrer fasst die Ergebnisse zusammen.	Die Schüler hören zu.		



B.4 7. und 8. Unterrichtsstunde

Unterrichtsphasen	Zeit	Unterrichtsinhalte / Themen	Lernziel / intendierter Lernprozess	Aktions- und Sozialform		Medien und Materialien	Bezug zur CD-ROM
				Lehrer	Schüler		
Übersicht	10			Der Lehrer wiederholt die Ergebnisse der letzten Unterrichtsstunde.	Die Schüler hören zu.		
Motivationaler Einstieg / Erarbeitung	30	Vor- / Nachteile von Sparen und Kreditaufnahme Sparen und Konsum Überschuldung und private Insolvenz	Die Schüler lernen die Definition von Sparen und Kreditaufnahme. Sie kennen die Vor- und Nachteile davon. Sie erkennen, welche Faktoren beim Sparen eine Rolle spielen. Dabei wenden sie das Tool Sparziel an. Sie verstehen die Problematik Schulden und private Insolvenz.	Der Lehrer gibt eine Einführung in das Thema Schuldentafel. Er fordert die Schüler auf, in ihren Gruppen die Oeconomix-Seiten zu <i>Sparen und Konsum</i> sowie das Informativonsblatt zur <i>privaten Insolvenz</i> zu bearbeiten. Dabei sollen sie die Fragen beantworten und die Ergebnisse im Aufgabenblatt festhalten.	Die Schüler lesen sich die entsprechenden Seiten in Oeconomix durch und bearbeiten anschließend in ihren Gruppen die Aufgabenstellung. Sie notieren sich ihre Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt.	PC, Oeconomix-CD-ROM	Kapitel: Konsum Seiten aus Oeconomix: Sparen und Konsum Überschuldung und private Insolvenz (Praxiswissen 04) Oeconomix-Tools: Sparziel, Einkommens-/ Ausgabenrechner
Ergebnispräsentation	20			Im	Unterrichtsgesamt	Vor- / Nachteile von	



tion				sprach bearbeitet er zusammen mit den Schülern die Arbeitsaufgaben. Er hält die Ergebnisse an der Tafel fest.	Die Schüler hören zu und liefern ihre Ergebnisse. Sie diskutieren ihre Ergebnisse mit dem Lehrer.	Sparen und Kreditaufnahme (Lösungshilfe)	
Ergebnissicherung	10				Die Schüler ergänzen ihre Ergebnisse.		
Erarbeitung	20			Der Lehrer fordert die Schüler auf in Einzelarbeit das Beispiel von Max anhand des Arbeitsblattes zu bearbeiten.	Die Schüler lesen das Beispiel von Max und beantworten selbstständig die Fragen des Arbeitsblatts.	Schuldenfalle (Arbeitsblatt) Schuldenfalle (Beispiel)	Kapitel: Konsum Seiten aus Oeonomix: Sparen und Konsum Kapitel: Kapitalmarkt Seiten aus Oeonomix: Verbindlichkeiten

Anmerkung (Hausaufgabe): Die Schüler werden aufgefordert zu Hause das Arbeitsblatt bis zur kommenden Unterrichtsstunde (falls im Unterricht noch nicht geschehen) zu vervollständigen.



B.5 9. und 10. Unterrichtsstunde

Unterrichtsphasen	Zeit	Unterrichtsinhalte / Themen	Lernziel / intendierter Lernprozess	Aktions- und Sozialform		Medien und Materialien	Bezug zur CD-Rom
				Lehrer	Schüler		
Motivationaler Einstieg / Wiederholung	5			Der Lehrer wiederholt gemeinsam mit den Schülern die wesentlichen Aspekte der letzten Unterrichtsstunde.	Die Schüler referieren kurz über die letzte Unterrichtsstunde.		
Ergebnissicherung	25			Der Lehrer bespricht mit den Schülern das Arbeitsblatt.	Die Schüler teilen ihre Ergebnisse mit und ergänzen fehlende Antworten auf dem Arbeitsblatt.	Schuldenfalle (Lösungshilfe)	
Erarbeitung und Ergebnissicherung	20	Die Situation in Deutschland	Die Schüler erkennen anhand von Daten die Situation in Deutschland. Sie verstehen die Problematik und erkennen das Verhältnis von Schulden und Sparguthaben Jugendlicher.	Der Lehrer teilt das Informationsblatt aus. Der Lehrer erarbeitet im Unterrichtsgespräch zusammen mit den Schülern die Situation in Deutschland.	Die Schüler lesen das Informationsblatt. Die Schüler hören zu und bringen sich ein.	Die Situation in Deutschland (Informationsblatt)	Kapitel: Konsum Seiten aus Oeconomix: Sparen und Konsum
Erarbeitung	25	Verbraucherzentrale	Die Schüler lernen die Institution Verbraucherzentrale und ihre Aufgaben kennen.	Der Lehrer fordert die Schüler auf in Partnerarbeit die Seiten der Verbraucherzentrale zu bearbeiten und die Aufgaben herauszuarbeiten.		PC, Internet	



Ergebnissicherung	15				Die Schüler bearbeiten mit ihrem Partner die Arbeitsaufgabe.	Verbraucherzentrale (Arbeitsblatt)	
				Der Lehrer erarbeitet zusammen mit den Schülern die Aufgaben der Verbraucherzentrale und fasst wesentliche Aspekte zusammen.	Die Schüler hören zu und tragen ihre Ergebnisse vor.	Verbraucherzentrale (Lösungshilfe)	